imagina®

Vox4all® - Manual de Utilização

http://arca.imagina.pt/manuais/Manual-Vox4all-PT.pdf

vox4all

A voz ao teu alcance!



Software de comunicação aumentativa e alternativa para *smartphone* e *tablet*

Projeto co-financiado pelo QREN, no âmbito do Mais Centro – Programa Operacional Regional do Centro e da União Europeia Fundo Europeu do Desenvolvimento Regional – projeto nº CENTRO-07-0202-FEDER-022839

TOPQX

Co-financiamento

FICHA TÉCNICA E COPYRIGHT

Título	***Vox4all® – Manual de Utilização***
Autores	Mafalda Mendes | Patrícia Correia
Composição, Edição e Execução Gráfica	Cnotinfor, Lda Casa S. Francisco Estrada de Assafarge, 6 - Marco dos Pereiros 3040-718 Castelo Viegas – Coimbra Portugal Tel.: (+351) 239499230 | Fax: (+351) 239499239 info@imagina.pt www.imagina.pt

Créditos Vox4all®

Autoria	Secundino Correia | Mafalda Mendes
Programação	João Ribeiro
Ilustração	Sara Simões | Hugo Martins
Tradução	Patrícia Correia | Armanda Quintela | Margarida Silva
Vozes	Acapela: Célia | Márcia | Graham | António
Testes	APPDA e APPACDM de Coimbra | APPC
Supervisão	Secundino Correia | Nuno Machado
Versão	1.1.0

2ª Edição Portuguesa: Abril 2013

CONTEÚDO

1 INTRODUÇÃO

O Vox4all® é um sistema de comunicação aumentativa e alternativa pensado e desenhado para funcionar nos dispositivos móveis, *smartphone* e *tablet*. Tira partido das principais funcionalidades destes equipamentos: ecrã tátil, câmara fotográfica e saída de voz, tornando a aplicação interativa e apelativa ao utilizador.

O Vox4all® permite às pessoas com problemas na fala e linguagem comunicar de forma segura e independente. A comunicação é feita através de símbolos, imagens e sons representativos.



Leia este manual para aprender e conhecer todas as funcionalidades do Vox4all®.

IMPORTANTE: É possível aceder a este manual dentro da aplicação. Para isso deve:

1. Tocar em
2. Tocar em
3. Tocar em CONSULTAR para visualizar o manual no formato *.pdf*. Para terminar a visualização do manual, toque em .

2 VISÃO GERAL

Leia este capítulo para ficar a conhecer como se encontra organizado o Vox4all® e aprender os princípios básicos de funcionamento da aplicação.

AMBIENTES DA APLICAÇÃO

A aplicação tem dois ambientes: AMBIENTE UTILIZADOR e AMBIENTE ADMINISTRADOR.

AMBIENTE UTILIZADOR

É neste ambiente que o utilizador transmite os seus desejos e necessidades através do uso deste sistema de comunicação.

As opções de edição estão desativadas.



Ao tocar no ícone das CONFIGURAÇÕES entra no ambiente ADMINISTRADOR.

Nota: Para restringir o acesso ao ambiente ADMINISTRADOR pode ativar a opção SEGURANÇA (ver página 11) e permitir uma palavra-passe. Assim, sempre que tocar no ícone das CONFIGURAÇÕES é pedido que introduza uma palavra-passe para poder entrar no AMBIENTE ADMINISTRADOR.

AMBIENTE ADMINISTRADOR

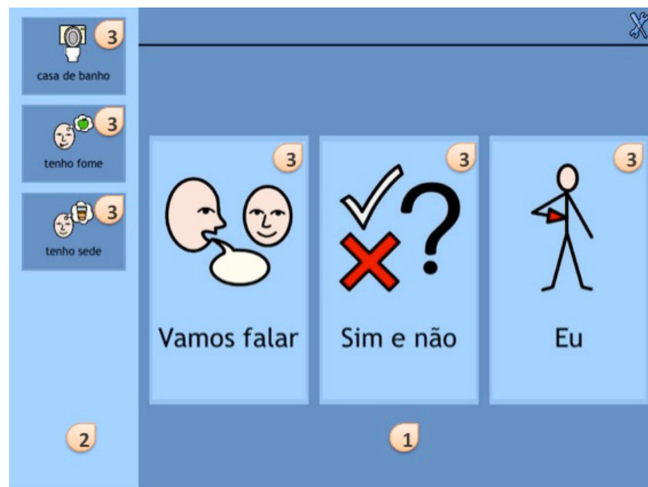
É neste ambiente que consegue construir todo o sistema de comunicação.

Pode definir as opções gerais da aplicação, bem como editar ou criar novas células e grelhas. As opções de edição estão sempre ativas.



PRINCIPAIS ELEMENTOS DO SISTEMA DE COMUNICAÇÃO

Quando inicia a aplicação, visualiza o ecrã a seguir indicado.



Nele encontra alguns elementos que possuem funcionalidades diferentes:

1 Grelha de comunicação
2 Barra de acesso rápido
3 Células

GRELHA DE COMUNICAÇÃO

A zona para a grelha de comunicação inclui inicialmente 3 células: VAMOS FALAR, SIM E NÃO e EU. Estas células estarão sempre presentes e não podem ser eliminadas. Consegue, se desejar, acrescentar mais células para incluir outras informações.

BARRA DE ACESSO RÁPIDO

A barra de acesso rápido está sempre disponível no ecrã no local definido pelo administrador. A ideia desta barra é incluir algumas células (no máximo 3) que permitam a comunicação imediata. Elas poderão abrir ou não outras grelhas.

CÉLULAS

Todas as células, quer da barra de acesso rápido, quer das grelhas são totalmente editáveis e configuráveis. Ao clicar nelas, o seu conteúdo é visualizado e/ou é ouvido um som. Elas também possibilitam incluir uma ligação para abrir uma grelha.

As células padrão que vão incluídas na grelha de comunicação inicial são:

- **Vamos falar:** abre uma grelha com diversas células para acesso a informação variada.
- **Sim e não:** abre uma grelha com as células Sim e Não. Se desejar, pode alterar o símbolo utilizado para cada uma das palavras.
- **Eu:** as células e grelhas acedidas a partir daqui incluem informação sobre o utilizador final.

Os exemplos incluídos na aplicação podem ser totalmente alterados.

PRINCÍPIOS BÁSICOS DE FUNCIONAMENTO

Aqui apresentamos algumas funcionalidades que são transversais a toda a aplicação e que são utilizadas para a navegação nos menus, opções e/ou janelas.

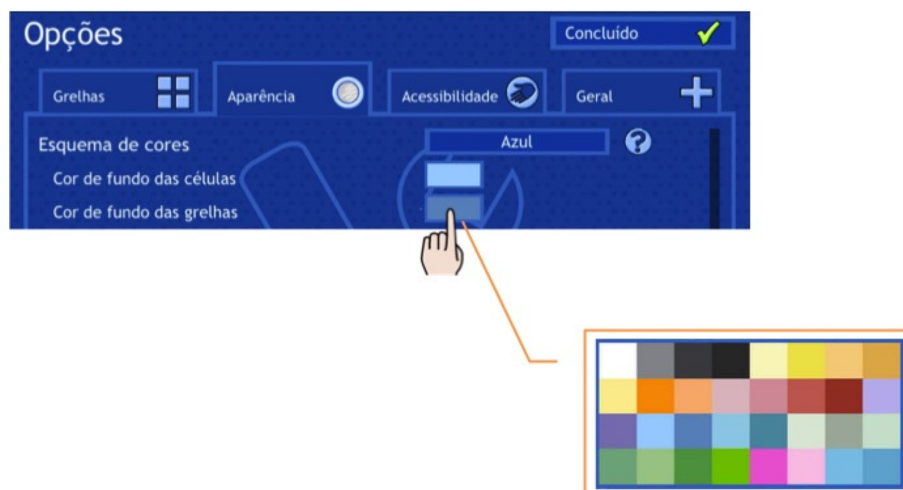
AJUDA

Algumas funcionalidades são acompanhadas de ajuda. Para ler a AJUDA referente a determinada funcionalidade, toque em ?.

SELEÇÃO E VISUALIZAÇÃO DE OPÇÕES

Por norma, nas caixas de seleção, são apresentadas as opções que estão definidas no momento. Se pretender modificá-las, deve tocar na caixa de seleção para ver as restantes opções. Depois basta escolher a opção desejada e ela ficará selecionada.





ESCREVER TEXTO

Toque num campo de texto para fazer aparecer o teclado virtual. Depois basta escrever.



DESLOCAÇÃO

Nem sempre é possível visualizar todos os conteúdos de uma janela no ecrã. Para ver as restantes opções, deve arrastar o dedo na direção da barra.



Sempre que visualizar esta barra, arraste o dedo para cima na direção da barra

3 MENU OPÇÕES

No menu OPÇÕES são definidas as características gerais da aplicação. Leia este capítulo para conhecer todas as funcionalidades disponíveis.

Quando toca no ícone OPÇÕES é aberta uma janela com quatro separadores:

- Grelhas
- Aparência
- Acessibilidade
- Geral



OPÇÕES: GRELHAS – GERIR GRELHAS DA APLICAÇÃO

Na OPÇÃO GRELHAS é feita a gestão de todas as grelhas disponíveis na aplicação.

- **Alterar identificação da grelha:** toque no ícone para alterar o nome de identificação da grelha. Repare que entre parêntesis () está o título que fica visível quando abre essa grelha. Este pode ser diferente do nome de identificação da grelha – ver EDITAR GRELHA.
- **Eliminar grelhas**: toque no ícone da grelha que pretende eliminar.

  Nota: Para eliminar uma grelha deve certificar-se de que nenhuma célula tem definida uma ligação para essa grelha.
- **Usar grelha específica ao iniciar**: para definir a grelha que aparece primeiro quando o Vox4all® é iniciado, toque na caixa de seleção e selecione a grelha com a qual a aplicação deve iniciar. Essa grelha ficará com este ícone .

  Nota: Para que esta opção seja validada deve tocar em CONCLUÍDO , encerrar a aplicação e voltar a iniciá-la. O encerramento de aplicações varia nos diferentes equipamentos. Deve informar-se de como é feito o encerramento de uma aplicação no seu dispositivo.

Opções: Aparência – Definir cores e tamanho das grelhas

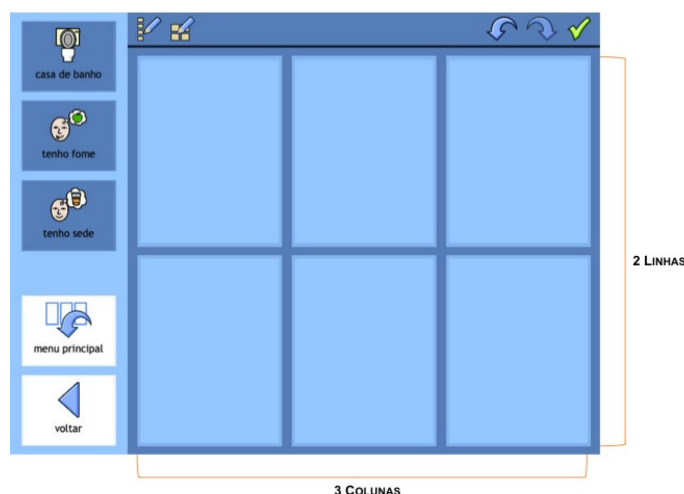
Na opção Aparência, além de ser possível definir o esquema de cores da aplicação, são definidas as características padrão para as novas células e grelhas criadas por si.

No entanto, a escolha de um padrão não o impossibilita de definir outras características para uma célula ou grelha em concreto. Nesse caso, as alterações já serão feitas no menu Grelhas ou no menu Células.

Definir esquema de cores: pode escolher um esquema de cor que já existe ou definir um esquema à sua escolha (Personalizado). Para isso deve escolher o esquema Personalizado, definir a cor de fundo das células e a cor de fundo das grelhas.

- **Definir tamanho de novas grelhas:** alterar o tamanho das grelhas significa definir o número de linhas e colunas da grelha. Para modificar o tamanho toque no ícone ➕ para aumentar e no ícone ➖ para diminuir.

  Ao definir o número de linhas e colunas, está no fundo a definir o número de células da grelha.



Opções: Acessibilidade – Tempo de toque e Síntese de voz

Para alguns utilizadores, nomeadamente utilizadores com problemas motores, por vezes é necessário reajustar o tempo de toque.

- **Definir tempo de toque:** toque no ícone ➕ para aumentar ou no ícone ➖ para diminuir o tempo, em segundos, que a aplicação deve levar para selecionar uma célula.

  Nota: Esta opção tem efeito apenas no ambiente Utilizador.

O modo de utilização da **síntese de voz** difere em equipamentos iOS e Android.

Para iOS:

- **Definir voz do sintetizador (iOS):** Para poder utilizar a síntese de voz tem de ter uma voz selecionada.

  Nota: Dependendo do idioma que tem selecionado, as vozes disponíveis são diferentes.

- **Adquirir uma voz sintetizada (iOS):** Se ainda não comprou nenhuma voz, quando for selecionar a voz do sintetizador irão aparecer todas as vozes disponíveis, no idioma que tem selecionado, mas elas estarão desativadas. Para as adquirir basta seguir as instruções quando toca em **COMPRAR.**

  Nota: A partir do momento em que compra a voz, pode usá-la sempre que desejar.

Para Android:

- **Definir voz do sintetizador (Android):** Para poder utilizar a síntese de voz deve ativar o mecanismo de síntese de voz Google. A alteração da voz do sintetizador é feita fora da aplicação nas definições do dispositivo.

OPÇÕES: GERAL – SEGURANÇA E IDIOMA

Para evitar que um outro utilizador altere as definições da aplicação, pode ativar a opção **SEGURANÇA** e permitir a introdução de uma palavra-passe para aceder ao ambiente **ADMINISTRADOR**.

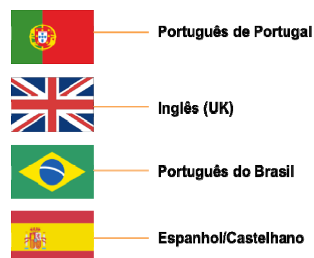
Permitir palavra-passe:

1. Escolha a opção "Sim".
2. Introduza uma nova palavra-passe e depois que a volte a introduzir.
3. Toque no ícone ✓ para guardar a palavra-passe que definiu.

Quando inicia a aplicação pela primeira vez é-lhe pedido que escolha o idioma da aplicação, no entanto pode alterá-lo mais tarde sempre que lhe for conveniente.

Alterar idioma: toque no idioma que está nesse momento definido para ver as restantes opções. Toque na bandeira do país que corresponde ao idioma que pretende escolher.

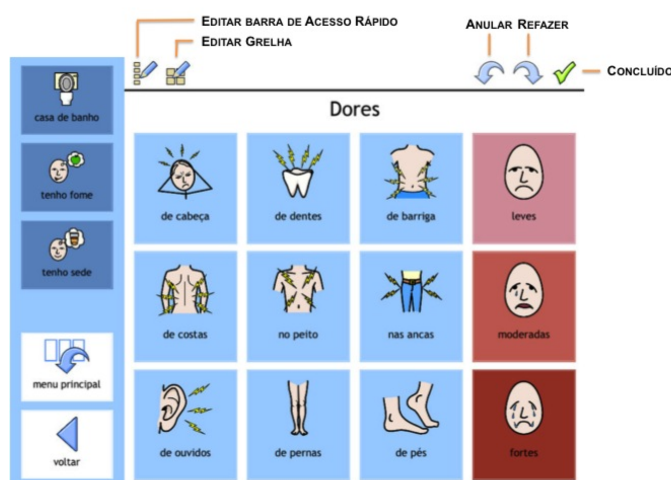
Nota: Dependendo da sua versão poderá ter disponíveis todos ou alguns dos idiomas indicados.



4 MENU GRELHA

Leia este capítulo para ver como pode editar a barra de acesso rápido e a grelha em que se encontra nesse momento.

Para aceder ao menu GRELHA, deve tocar no botão Grelha.



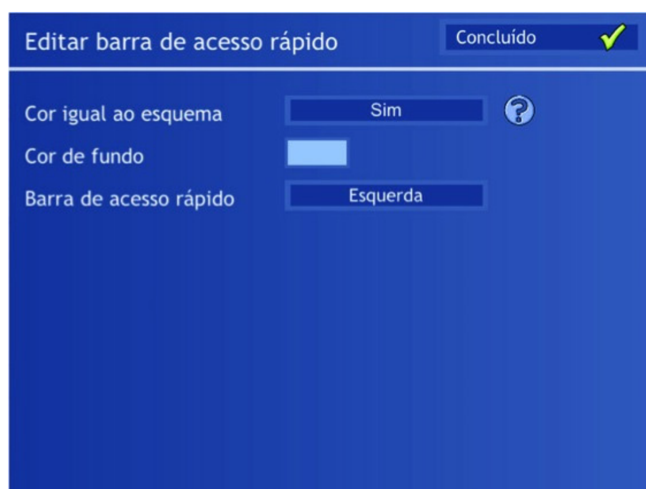
EDITAR BARRA DE ACESSO RÁPIDO

A barra de acesso rápido está sempre presente e tem a mesma aparência em toda a aplicação. Todas as alterações que fizer na barra de acesso rápido e nas células que a constituem ficam visíveis para toda a aplicação.

ATENÇÃO: As células da barra de acesso rápido são editadas no menu CÉLULAS.

Para editar a barra de acesso rápido toque em .

Surge a seguinte janela.



- **Cor igual ao esquema:** Se optar por não seguir a cor igual ao esquema, sempre que o esquema de cores da aplicação for alterado a cor da barra manter-se-á igual em vez de assumir a cor do novo esquema definido.
- **Cor de fundo:** Ao escolher a cor de fundo está automaticamente a dizer que não quer que a barra siga o esquema de cores definido para a aplicação.
- **Posição da barra de acesso rápido:** Dependendo da lateralidade da pessoa que vai utilizar o sistema de comunicação é possível posicionar a barra de acesso rápido do lado esquerdo ou do lado direito da aplicação.

EDITAR GRELHA

Para editar a grelha toque no ícone de edição .

Surge a seguinte janela.

- **Identificação:** Este é o nome atribuído à grelha e que permite a sua identificação ao longo da aplicação. Pode alterar o nome com que identificou a grelha quando a criou em LIGAÇÃO DA CÉLULA (Ver página 16).
- **Definir tamanho de novas grelhas:** Alterar o tamanho das grelhas significa definir o número de linhas e colunas da grelha. Toque no ícone para aumentar o número de linhas ou colunas e no ícone para diminuir.
- **Título a apresentar:** Pode optar por mostrar ou esconder o título da grelha na sua visualização. Caso prefira que este se encontre visível pode definir um nome diferente do que utilizou na identificação da grelha.
- **Cor igual ao esquema:** Se optar por não seguir a cor igual ao esquema, sempre que o esquema de cores da aplicação for alterado a cor de fundo da grelha manter-se-á igual em vez de assumir a cor do novo esquema definido.
- **Cor de fundo:** Ao escolher a cor de fundo está automaticamente a dizer que não quer que a grelha siga o esquema de cores definido para a aplicação.
- **Usar definições como padrão:** Todas as opções escolhidas, à exceção do nome da grelha, passam a ser as utilizadas nas novas grelhas criadas. Para isso basta selecionar a opção .

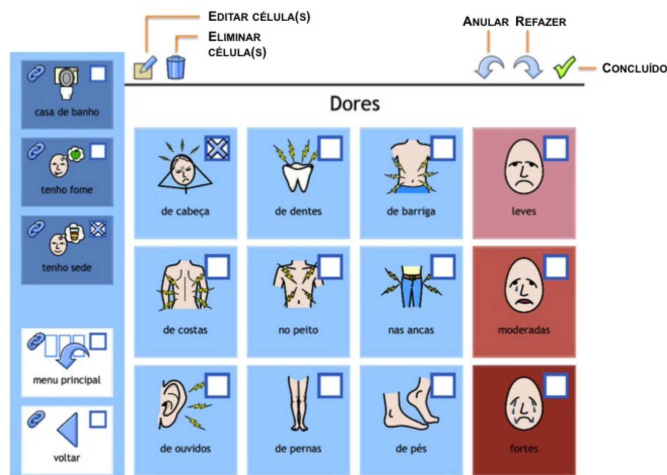
5 MENU CÉLULAS

Neste capítulo, vai ver como pode editar os conteúdos das células das diferentes grelhas. Vai ver também como eliminar células que não quer e/ou adicionar novas células às grelhas que já tem.

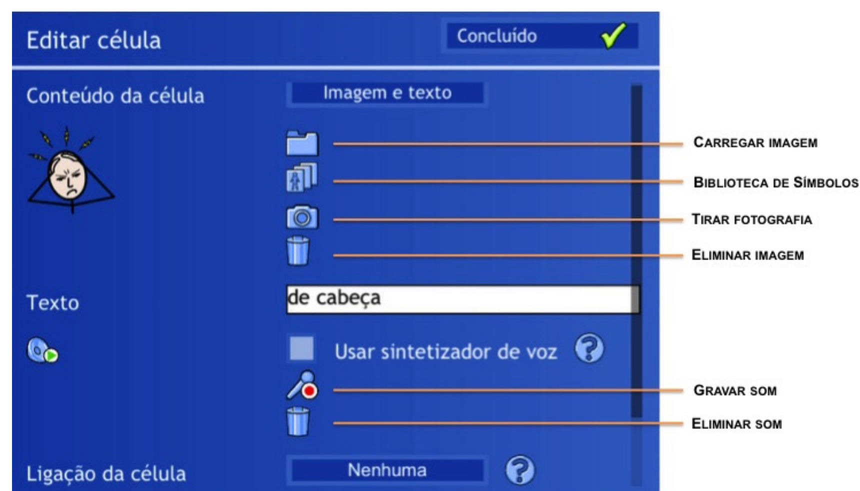
Os conteúdos que podem ser incluídos são:

- Símbolos ou fotografias
- Texto
- Som gravado

Para aceder ao menu CÉLULAS, toque no botão Células.



Toque diretamente na célula que pretende editar ou selecione a célula e toque no ícone de edição. É aberta a seguinte janela de edição:



DEFINIR O TIPO DE CONTEÚDO DA CÉLULA

As células podem conter imagem e texto, apenas imagem ou apenas texto.

Inserir imagem a partir dos arquivos do dispositivo

1 Para utilizar uma imagem ou fotografia que já esteja guardada no seu dispositivo toque no ícone .
2 Procure e toque na imagem que pretende incluir na célula.

Inserir símbolo da biblioteca

Está disponível uma Biblioteca que inclui mais de 12.000 Símbolos para Alfabetização da Widgit (ver mais informações no *capítulo* Símbolos para alfabetização da Widgit).

Para inserir um símbolo numa célula:

1 Toque no ícone para abrir a biblioteca de símbolos .
2 Toque na caixa de texto e digite uma palavra que descreva aquilo que procura. À medida que escreve são sugeridos vários símbolos.
3 Baixe o teclado virtual e escolha o símbolo que mais se adequa ao conceito que pretende simbolizar.

Nota: Se aparecer uma barra de deslocação no fundo da janela, faça a deslocação com os dedos - no sentido da barra - para ver mais sugestões de símbolos.

4 Toque no Concluído para sair da Biblioteca de símbolos.

IMPORTANTE: Existem muitas palavras que poderão ter significados diferentes. Por isso, é muito importante que o símbolo selecionado seja o mais adequado para representar o seu significado.

Utilizar uma fotografia

1 Toque em para abrir a janela de captura fotográfica.
2 Tire a fotografia.

Caso tenha um equipamento Android, deve continuar com os seguintes passos:

3 No caso de pretender tirar outra fotografia, toque em para a remover e tire uma nova.
4 Toque em Concluído para guardar e incluir a fotografia na célula.

Inserir texto

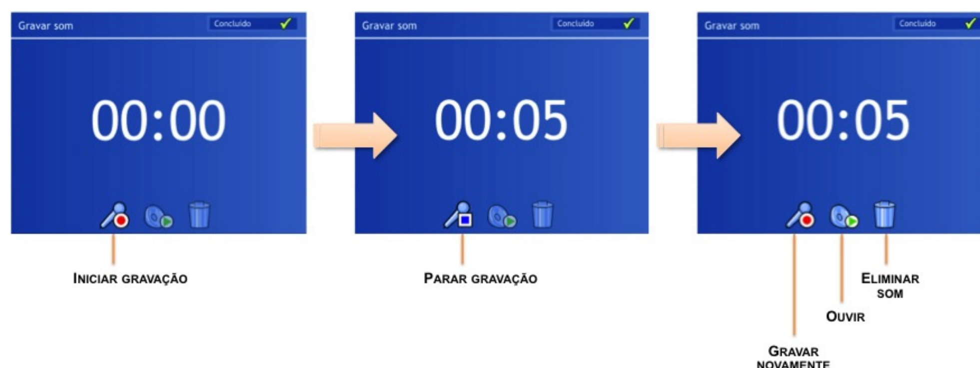
Toque nesta caixa para escrever o texto. Irá aparecer um teclado para poder digitar a palavra desejada. Este campo permite a introdução de palavras e/ou expressões com um máximo de 16 carateres.

Síntese de voz

A opção Usar sintetizador de voz só pode ser ativada se tiver sido previamente selecionada no menu Opções, no separador Acessibilidade (ver página 10).

Depois de selecionada no separador Acessibilidade, pode usar o sintetizador de voz, para tal deve tocar em ☐ para que esta fique selecionada ☒. Irá aparecer uma caixa de texto, aí deverá digitar o texto que pretende que seja lido pelo sintetizador.

Gravar som



1 Toque em para abrir a janela gravação de som.
2 Toque em para iniciar a gravação.
3 Para parar a gravação toque em .
4 Para ouvir a última gravação toque em
5 Para gravar novamente toque em .
6 Para eliminar o som toque em .
7 Para guardar e associar o som à célula, toque em Concluído ✓.

Ouvir som da célula

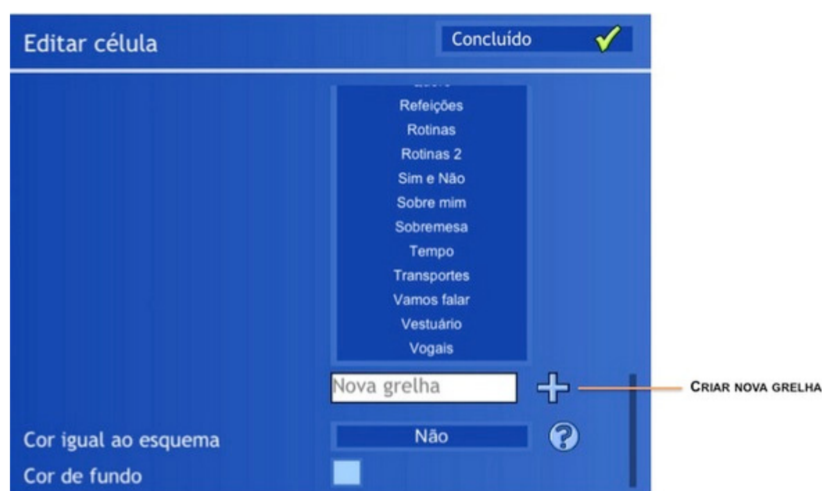
Na janela de edição da célula, toque no botão para ouvir o som associado a essa célula.

Definir ligação da célula

A ligação da célula a uma grelha poderá ser feita para uma grelha já existente na aplicação ou para uma nova.

- **Grelha existente:** Para ligar a célula a uma grelha já existente, toque na caixa que diz "Nenhuma" ou tem o nome de uma grelha e selecione o nome da grelha que pretende que seja aberta quando toca nessa célula.
- **Nova grelha:** Para criar uma ligação para uma grelha que ainda não existe, toque na caixa de texto para escrever o nome da nova grelha e de seguida toque em para adicionar à lista. A opção para criar uma nova grelha encontra-se visível no final da listagem de todas as grelhas da aplicação.

Nota: No menu CÉLULAS sempre que uma célula tiver este ícone no canto superior esquerdo significa que tem uma ligação para uma grelha.



EDITAR COR DA CÉLULA

- **Cor igual ao esquema:** Se optar por não seguir a cor igual ao esquema, sempre que o esquema de cores da aplicação for alterado a cor da célula manter-se-á igual em vez de assumir a cor do novo esquema definido.
- **Cor de fundo:** Ao escolher a cor de fundo está automaticamente a dizer que não quer que essa célula siga o esquema de cores definido para a aplicação.

ADICIONAR CÉLULAS

Sempre que no menu GRELHAS definir um maior número de linhas e/ou colunas do que as que já se encontram disponíveis na grelha, está a aumentar o número de células dessa grelha. No entanto essas células ainda não estão criadas, pois precisam de conteúdos.

Para as adicionar à grelha, toque em . Será aberta a janela de edição das células (já referida anteriormente).



Eliminar células

Eliminar uma ou mais células: selecione a célula ou células que pretende eliminar e toque no ícone que está no cimo da grelha.

Editar várias células em simultâneo

- **Editar duas ou mais células em simultâneo:** selecione as células que pretende editar e toque em . Ao editar duas ou mais células em simultâneo apenas consegue definir o tipo de conteúdo e a cor dessas células.
- **Usar definições como padrão:** Todas as opções escolhidas podem ser utilizadas como padrão na criação de novas células. Para isso basta selecionar a opção .

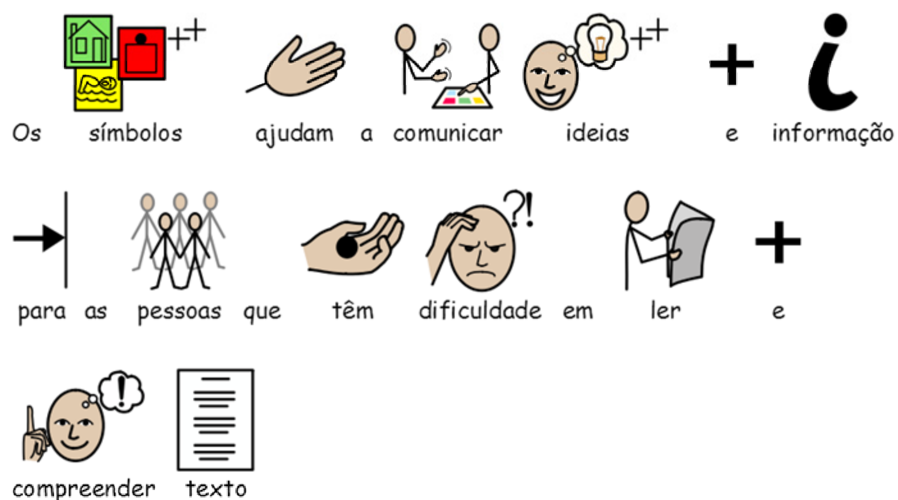
Nota: Como está a selecionar mais do que uma célula, onde deve selecionar a cor de fundo aparece um ?. A cor que escolher será igual para todas as células selecionadas.

6 SÍMBOLOS PARA ALFABETIZAÇÃO DA WIDGIT

Esta aplicação inclui um conjunto com mais de 12.000 Símbolos para a Alfabetização da Widgit. Estes símbolos são disponibilizados a cores.

Esta **biblioteca de símbolos** foi criada especificamente com o objetivo de desenvolver a alfabetização. Anteriormente conhecidos como Símbolos Rebus da Widgit, eles possuem uma estrutura clara de grande parte do vocabulário. Foram concebidos para ter pouco detalhe, de modo a reduzir a confusão visual .

Enquanto que muitos símbolos são imediatamente reconhecíveis por qualquer pessoa, existem outros que têm de ser aprendidos. Através de uma utilização constante e o uso de critérios de conceção consistentes, os Símbolos para a Alfabetização da Widgit pretendem facilitar o processo de aprendizagem e a comunicação.



7 JUNTE-SE À COMUNIDADE IMAGINA

Apostamos continuamente na melhoria e inovação dos nossos produtos. Estamos sempre abertos a novas sugestões e partilhas.

Registe-se na Comunidade Imagina e passa a poder:

- Fazer uma compra na loja on-line: http://www.imagina.pt
- Participar em cursos à distância: http://formacao.cnotinfor.pt/online
- Ter acesso gratuito às atividades: http://atividades.imagina.pt
- Comentar as notícias do blog: http://bica.imagina.pt

Seja fã no Facebook: https://www.facebook.com/cnotinfor